

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za fonetiku

Tea Vujić

**ULOGA IGRE U RAZVOJU GOVORA KOD DJECE PREDŠKOLSKE  
DOBI**

Diplomski rad

Zagreb, rujan, 2018.

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za fonetiku

Tea Vujić

## **Uloga igre u razvoju govora kod djece predškolske dobi**

Diplomski rad

Mentorica: Prof. dr. sc. Vesna Mildner

Zagreb, rujan, 2018.

## **PODACI O AUTORU**

Ime i prezime: Tea Vujić

Datum i mjesto rođenja: 23.06.1992., Pula

Studijske grupe i godina upisa: komparativna književnost/fonetika, 2011.

Lokalni matični broj studenta: 354777D

## **IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOGA RADA**

Ovim potvrđujem da sam osobno napisala diplomski rad pod naslovom

*ULOGA IGRE U RAZVOJU GOVORA KOD DJECE PREDŠKOLSKE DOBI*

i da sam njegova autorica.

Svi dijelovi rada, podaci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature.

Tea Vujić

---

Zagreb, 20.09.2018.

## **PODACI O RADU**

Naslov rada na hrvatskome jeziku: ULOGA IGRE U RAZVOJU GOVORA KOD DJECE  
PREDŠKOLSKE DOBI

Naslov rada na engleskome jeziku: THE IMPORTANCE OF PLAY FOR SPEECH  
DEVELOPMENT IN PRESCHOOL CHILDREN

Broj stranica: 38

Broj priloga: 0

Datum predaje rada: 19.09.2018.

Sastav povjerenstva koje je rad ocijenilo i pred kojim je rad obranjen:

1. dr. sc. Diana Tomić
2. dr. sc. Jelena Vlašić Duić
3. dr. sc. Vesna Mildner

Datum obrane rada: 20.09.2018.

Broj ECTS bodova: 15

Ocjena: vrlo dobar (4)

Potpis članova povjerenstva:

1. -----
2. -----
3. -----

## ZAHVALA

*Zahvaljujem svojoj mentorici prof. dr. sc. Vesni Mildner što je prihvatila temu ovog diplomskog rada te strpljivo pomagala i usmjeravala njegovo formiranje svojim stručnim savjetima.*

## Sadržaj

1. Uvod .....	1
2. Govorno-jezični razvoj .....	2
2.1. Teorije govorno-jezičnog razvoja .....	2
2.1.1. Bihevioristički pristup govorno-jezičnom razvoju.....	2
2.1.2. Nativistički pristup govorno-jezičnom razvoju.....	3
2.1.3. Kognitivno-razvojni model Jeana Piageta .....	3
2.2. Prenatalni razvoj sluha .....	4
2.3. Predverbalno razdoblje .....	5
2.4. Verbalno razdoblje .....	8
2.5 Fonološki razvoj .....	10
3. Igra .....	10
3.1 Određenje igre.....	11
3.2 Podjela igre .....	12
3.2.1 Osnovna podjela igre .....	12
3.2.2 Podjela igre po dobi .....	14
3.3 Povezanost igre i razvoja jezika .....	18
3.4 Povezanost igre i govora .....	19
3.4.1 Brojalice .....	20
3.5 Igra i spol djeteta .....	21
3.6 Igra i mediji .....	21
4. Prijedlog igara za razvoj govora i jezika kod djece predškolske dobi.....	25
4.1. Igra za razvoj glasa: vježbe koje pripremaju za izgovor glasova /s/, /z/, /ts/ .....	25
4.1.1. Način praćenja napretka .....	28
4.2. Igra za bogaćenje vokabulara .....	29
4.2.1. Način praćenja napretka .....	30
4.3. Igre za razvoj sintakse .....	34
4.3.1. Način praćenja napretka .....	36
5. Zaključak .....	38
6. Literatura .....	39

## **I. TEORIJSKI DIO**

## **1. Uvod**

Razvoj djeteta od rođenja do predškolske dobi cjelovit je i vrlo brz. Usporedno sa djetetovim rastom, razvija se i motorika, razmišljanje te jezik i govor, kao vrhunac apstraktnog mišljenja. Unatoč tome što je igra često smatrana samo zabavom koja zapravo nema svrhu, u skorije vrijeme je prepoznat njezin značaj u djetetovom cjelokupnom razvoju. Igra blagotvorno djeluje na djetetov razvoj tako da potiče učenje i usvajanje novih pojmova, vještina i funkcija, ali na zabavan i njemu prihvatljiv način. Istraživanja pokazuju kako dijete putem igre brže uči te se lakše prilagođava svijetu, a ona ga povezuje s vršnjacima, roditeljima i ostalima te tako djeluje na razvijanje socijalnog mišljenja i kontakata.

Rad se sastoji od teorijskog i metodičkog dijela. U teorijskom se dijelu objašnjava djetetov govorno-jezični razvoj u neverbalnom i verbalnom razdoblju, iznosi se teorijski prikaz igara te detaljna podjela igara po dobi. Objašnjava se povezanost igre s razvojem govora i jezika. Slijedi metodički dio koji prikazuje tri igre koje utječu na razvoj govora i jezika: jedna za razvoj određenih glasova, druga za širenje vokabulara te treća za razvijanje sintakse. Uz svaku igru opisan je korišteni materijal te način na koji se prati napredak kod djeteta.



## 2. Govorno-jezični razvoj

Govorno-jezični razvoj pretpostavlja savladavanje pravila koja definiraju uvjete za proizvodnju dobro formiranih rečenica na nekoliko razina reprezentacije, a najmanje na fonološkoj, morfološkoj i sintaktičkoj razini (Mildner, 2010; prema Pudrlja, 2016).

Jezik i govor su dvije strane jedne medalje, i iako ih je već Ferdinand de Saussure odvojio opisujući njihove razlike, u ovom se kontekstu ne mogu proučavati jedan bez drugoga. Jezik je sustav znakova organiziran od strane određene zajednice, dok je govor njegova reprezentacija, manifestacija jezične sposobnosti (Jerković i Zotović, 2010).

Pri proučavanju govorno-jezičnog razvoja paralelno se prate obje putanje – jezična, kao sposobnost korištenja znakova kao zamjenu za određene objekte ili situacije te govorna. Govorni razvoj obuhvaća fonetsku reprezentaciju (razvoj artikulacijskih sposobnosti) te fonološku reprezentaciju (razvoj samih fonema unutar sustava jezika koji čovjek koristi).

Čovjek se razvija kao cjelina, što znači da se kod zdravog djeteta govorno-jezični razvoj odvija usporedno sa općim. U nastavku su prikazane teorije govorno-jezičnog razvoja, zatim njegove faze popraćene perceptivnim i motoričkim napretkom te fonološki razvoj.

### 2.1. Teorije govorno-jezičnog razvoja

Teorije govorno-jezičnog razvoja propituju, među ostalim, je li primarni izvor djetetove razvojne promjene u okolinskim ili u biološkim čimbenicima.

#### 2.1.1. Bihevioristički pristup govorno-jezičnom razvoju

Biheviorističke teorije zasnovane su na pretpostavci da je čovjek reaktivni mehanizam, a učenje i uvjetovanje osnovni uzorci razvoja koji ga prate od ranog djetinjstva nadalje. Djeca po ovoj teoriji ne iniciraju usvajanje jezika, već reagiraju na vanjske poticaje koji zatim oblikuju njihovo jezično ponašanje. Ono započinje imitacijom modela (odraslih), pri čemu se dobro imitiranje pokrepljuje, a oni oblici koji ne izazovu potkrepu postupno nestanu.

Bihevioristička teorija smatra da je utjecaj okoline ne samo nužan, već da je on okidač za govorno-jezični razvoj. Najpoznatiji predstavnici biheviorističke teorije su B. F. Skinner i I. P. Pavlov.

### *2.1.2. Nativistički pristup govorno-jezičnom razvoju*

Nativisti smatraju da je jezik urođena, biološki uvjetovana sposobnost te da se djeca rađaju s tom sposobnošću specifičnom za vrstu, koja se zatim razvija uz minimalan doprinos okoline. Naglasak stavljaju na kompetenciju, koja zatim rezultira izvedbom. Jezik je za njih univerzalan, što znači da ga svi ljudi usvajaju te jedinstven, što znači da ga usvajaju isključivo ljudi.

Najpoznatiji zagovornik nativističke teorije je N. Chomsky, s teorijom da djeca usvajaju jezik na temelju apstraktnih načela bez ikakvih eksplicitnih uputa ili drugih okolišnih informacija.

### *2.1.3. Kognitivno-razvojni model Jeana Piageta*

Ovaj se pristup temelji na uvjerenju da su kognitivne sposobnosti osnovne te da one vode dječje ponašanje, ali je to ponašanje uvjetovano okolinskim faktorima, odnosno svijetom u kojemu se dijete nalazi.

Kognitivno-razvojni model u razvojnoj se psihologiji najčešće povezuje s teorijom Jeana Piageta. Osnovno stajalište Piagetove teorije jest inteligencija kao proces: ne ono što dijete ima, već ono što dijete čini. Prema Buggleu (2002) kognitivne strukture Piaget naziva shemama, one su pojmovi, točnije mentalne kategorije. Asimilacija je kognitivni proces kojim se novi podražaji uključuju u postojeće sheme, a akomodacija proces razvijanja novih shema, u koje ulaze podražaji koji ne odgovaraju niti jednoj postojećoj shemi. Održavanje ravnoteže između asimilacije i akomodacije naziva se adaptacijom.

Dijete je za Piageta neovisno u kognitivnom razvoju, a jezik je samo jedna od simboličkih funkcija koju dijete razvija uz interakciju s okolinom (Buggle, 2002). Piagetova teorija obuhvaća kognitivni (perceptivni) razvoj kao slijed četiri strukturalno različitih razdoblja, a taj je slijed nepromjenjiv.

Razdoblje senzomotoričke inteligencije traje od rođenja do druge godine života. Ono je određeno stvaranjem prve kognitivne orijentacije te izgrađivanjem kognitivnog okruženja, baveći se konkretnim stvarima u vanjskom realnom prostoru koji dijete promatra i na koji djeluje (Buggle, 2002:55). Dijete je u ovoj fazi upućeno na neposredni kontakt s okolinom zato što se još uvijek ne može dovoljno dobro izraziti govorom. Ova se faza dijeli na šest podstupnjeva: *urođeni refleksi i koordinacija instinkata* kao temelj daljnjeg kognitivnog

razvoja; *primarne cirkularne reakcije* (prva koordinacija senzomotoričkih shema, stvaranje prvih navika); *sekundarne cirkularne reakcije* (postupci otkrivanja kojima jača okrenutost k vanjskom svijetu); *intencionalno ponašanje* (prvi stvarni inteligentni obrasci ponašanja – određuje se cilj i razmišlja se kako ga ostvariti, primjerice otklanjanje prepreka); *tercijarne cirkularne reakcije* (istraživačko postupanje i otkrivanje novih shema putem aktivnog istraživanja, obilježene metodom pokušaja i pogreške) te *prijelazni stupanj, mentalno predočavanje* (razvijanje uloge simbola, korištenje mentalnih kombinacija umjesto metode pokušaja i pogreške).

Razdoblje predoperacionalnog mišljenja traje od druge do sedme godine života. Sposobnost djelovanja na stvari i njihove reprezentacije raste te dijete počinje razmišljati konceptualno (istodobno razlikuje i povezuje označitelja i označenoga). Razvoj jezika prati sve složeniji razvoj misli. Prepreke razvoju logične misli u ovoj fazi su egocentrizam djeteta (pretpostavlja da svi misle jednako kao i ono), centracija (koncentracija djeteta na značajke objekta koje ono opaža te zanemarivanje drugih, jednako važnih značajki), ireverzibilnost mišljenja (ne posjeduju sposobnost da proces vrate na početnu točku), nemogućnost transformacije (nerazumijevanje pojmova koji nastaju logičnim slijedom događaja) te nedostatak pojma konzervacije (broja, količine i slično).

Razdoblje konkretnih operacija traje od sedme do jedanaeste godine. Ovo se razdoblje odlikuje pojmom operacija. Dijete razvija sposobnost logičnog razmišljanja pri rješavanju konkretnih problema, a nestaju i prepreke logičnoj misli iz prijašnje faze. Razvija se mogućnost grupiranja pojmova i vrednovanja grupa među sobom.

Posljednje je razdoblje formalnih operacija, koje započinje nakon jedanaeste godine i traje čitav život. Mišljenje iz konkretnog i stvarnog u ovoj fazi prelazi u hipotetski moguće te se shvaćaju sve apstraktniji oblici i strukture. U ovoj se fazi kognitivne sposobnosti u potpunosti razvijaju. Kognitivni razvoj rezultira i sve boljim komunikacijskim sposobnostima, koje zatim omogućavaju daljnji kognitivni razvoj.

## 2.2. Prenatalni razvoj sluha

U opisivanju razvoja govora ne možemo zaobići razvoj sluha, jer je osjetilo sluha nužno za uredan razvoj govora. Uredna sposobnost slušanja preduvjet je razumijevanju govora, a razumijevanje govora preduvjet je za produkciju govora (Šikić i Ivičević-Desnica, 1988). Osjet sluha započinje se razvijati već u četvrtom mjesecu trudnoće, a u šestom se mjesecu

završava razvoj uha te dijete u utrobi čuje vanjske zvukove (poput govora i pjevanja) i na njih reagira neverbalno – udarcima ili promjenom položaja.

Parmelee i Sigman (1983) proveli su istraživanje o reakcijama fetusa na zvuk tri mjeseca prije rođenja, i električnim snimanjima mozga potvrdili da one postoje, a Birnholz i Benacerraf (1983) potvrdili su to ultrazvučnom tehnikom snimanja fetusa. Dobili su rezultate koji ukazuju na to da nakon 28. tjedna trudnoće gotovo svi stišću očne kapke u prisutnosti zvuka, a oni koji to ne čine rođeni su s oštećenjem sluha ili drugim poremećajima (prema Vasta, Haith, Miller, 2005).

DeCasper i Fifer (1980) dokazali su da bebe stare manje od četiri dana razlikuju glas svoje majke od ostalih glasova, što upućuje na prenatalni razvoj osjetila sluha, a taj su dokaz DeCasper i Spence 1991. godine potkrijepili dodatnim istraživanjem u kojemu su dokazali da novorođenčad reagira na priče koje su im čitane prije rođenja (prema Vasta, Haith, Miller, 2005).

### *2.3. Predverbalno razdoblje*

Predverbalno razdoblje traje od rođenja do prve godine, odnosno do trenutka kada dijete izgovori prvu riječ. Usvajanje govora započinje pri rođenju (i prije, ukoliko uzmemo u obzir dokazano slušanje prije rođenja), a ovo razdoblje služi kao priprema djeteta na govor u motoričkom i perceptivnom smislu. Posokhova (1999) predverbalno razdoblje dijeli na četiri faze. Sve su faze vremenski određene, ali to određenje može varirati od djeteta do djeteta.

Prva faza razvoja govora traje od rođenja do osmog tjedna života (dva mjeseca). To je faza fiziološkog krika i refleksnog glasanja. Refleksna glasanja su spontana te odražavaju fiziološko i emotivno stanje bebe (Posokhova, 1999:16). U ovom razdoblju krik i plač nemaju komunikacijsku vrijednost niti su jezično specifični – jednaki su u sve novorođenčadi.

Prvi je krik djeteta njegova prva reakcija na okolinu. Krik zdravog novorođenčeta je glasan, bistar, čist, s kratkim uzdahom i produljenim izdahom (Posokhova, 1999:16). To je složen proces koji zahtjeva koordinaciju mišića disanja, larinksa i usta pa stoga već on upućuje na moguće poremećaje govora kod djeteta.

Uz fiziološki krik u ovoj se fazi javlja i nedefinirani plač, bez modulacija i bez komunikacijske vrijednosti, ali reakcija okoline na plač od početaka uči dijete kako je vokalni mehanizam sredstvo komunikacije.

Iako početni krik i plač nemaju komunikacijsku vrijednost, njima započinje stvaranje senzomotoričkih veza važnih za govor, što je temelj za ostvarivanje svjesnog razvoja govora. Dijete u ovom razdoblju okreće glavu prema sugovorniku, sluša, ali ne traži izvor zvuka. Pokreti koje dijete koristi u ovoj fazi uglavnom su refleksni: refleks puzanja, automatski pokreti koraćanja te refleks hvatanja rukom.

Druga faza predverbalnog razvoja govora traje od osmog do dvadesetog tjedna (drugi do peti mjesec). Posokhova (1999) je ističe kao prijelaz od refleksnog spontanog glasanja ka komunikativnom glasanju, praćenom kvalitetnom promjenom krika, pojavom smijeha i gukanja. Dijete u ovoj fazi ovladava intonacijom, kao prvim elementom ljudskoga govora. Smanjuje se udio fiziološkog krika u djetetovoj komunikaciji te ga zamjenjuje diferencirani plač (različite vrste za različite situacije), izražajan i bogat te kako vrijeme prolazi intonacijski sve složeniji.

Posokhova (1999) ističe kako se gukanje kod zdrave djece javlja otprilike oko dvanaestog tjedna. Glasovi gukanja javljaju se tijekom izdisaja te su početak razvoja govornog disanja. Gukanje se sastoji uglavnom od centralnih samoglasnika uz dodatak prvo laringalnih, a zatim i velarnih suglasnika.

Perceptivni i motorički razvoj djeteta pokazuje se u ostvarenju koordinacije ruka-oko, što je znak da se modaliteti povezuju. Dijete se smiješi kada mu netko uđe u vidokrug ili kada čuje poznati glas (pojava socijalnog smjeha kao komunikacijskog znaka), smiruje se pri slušanju umirujućih tonova i okreće glavu prema sugovorniku. Refleksne reakcije uglavnom nestaju u ovoj fazi, dijete „pliva“ dok leži na trbuhu podižući glavu te se počinje igrati rukama i stavljati stvari u usta.

Treća faza započinje između šesnaestog i dvadesetog tjedna te traje do tridesetog tjedna (četvrti/peti do polovice sedmog mjeseca). Karakteriziraju je vokalne igre i pojava brbljanja kod djeteta. Prema Apel i Masterson (2004), brbljanje u početku podrazumijeva ponavljanje istih glasova (primjerice *bababa*), a kasnije postaje raznovrsno (primjerice *badutigah*). Samoglasnici više nisu isključivo centralni, a sve se više formiraju suglasnici karakteristični za jezik te velarni postaju češći od laringalnih. Postupno se pojavljuje početno slogovno glasanje koje kasnije prelazi uz slogovno brbljanje – ponavljanje slogova uz slušnu kontrolu (Posokhova, 1999). To je početak spajanja odvojenih glasova u nizove. Dijete se u ovoj fazi igra glasovima i intonacijama te se počinje služiti glasom kako bi izrazilo negodovanje. Počinje razlikovati glasove bitne za govor od onih koji to nisu.

Dijete u ovoj fazi počinje reagirati na riječ „ne“, na promjene u tonu glasa i negovorne zvukove te započinje tražiti izvor zvukova koji ga okružuju i oko šestog mjeseca točno određuje smjer izvora zvuka. Zato je u ovoj dobi dobro djetetu davati igračke koje proizvode zvukove.

Motorika se razvija u obliku razvoja sposobnosti odupiranja nogama, dijete kratko može sjediti samo (ali se podiže uz pomoć odraslih), samo se okreće s leđa na trbuh te svjesno počinje hvatati cijelim dlanom i prenositi stvari iz ruke u ruku.

Četvrta faza traje od dvadesetog/dvadeset petog tjedna do pedesetog tjedna (peti/polovica sedmog do polovica dvanaestog mjeseca), odnosno do pojave prve riječi. Za ovu je fazu karakteristično aktivno slogovno brbljanje. Glasovi dječjeg brbljanja u ovoj fazi postaju glasovi materinskog jezika (prijelaz s univerzalnog fonetskog moda u kojemu se svi glasovi jednako percipiraju na fonemski mod, specifičan za određeni jezik). Slogovno brbljanje postaje samostalna komunikativna aktivnost, a istovremeno dolazi do početka pravog razumijevanja ljudskog govora koje se zatim intenzivno razvija kroz ovu fazu. Brbljanje se mijenja – ima sve više suglasnika, a samoglasnici variraju između dugih i kratkih. Dijete u ovoj fazi niže slogove, ali ih još ne povezuje u riječi (slučajno može povezati slogove u riječ, ali ih perceptivno ne povezuje sa značenjem).

Dijete verbalno aktivno komunicira s okolinom te koristi zvukove kako bi privuklo pažnju. Aktivno sluša te oko desetog mjeseca počinje prepoznavati imena bliskih predmeta i ljudi (usmjeruje pogled na imenovani predmet ili osobu). Okreće se prema osobi koja ga zove imenom. Sve više osvještava da stvari ne samo da imaju imena, već imaju i funkciju (važna uloga igračaka).

Oko osmog mjeseca dijete je sposobno samostalno sjediti, a tada najčešće započinje i puzanje. Započinja i fine radnje prstima za držanje predmeta. Oko devetog mjeseca učvršćuje se stajanje te dijete preuzima kontrolu stopala, ali teško održava ravnotežu.

Oko prve godine života mozak se restrukturira i počinje funkcionirati kao jedinstvena cjelina te to odgovara govoru kao početku simboličke funkcije. Posokhova (1999) napominje kako dijete tada svjesno gradi svoj slušno-govorno-pokretni sustav te da se govor razvija ne samo putem imitacije, već usavršavanjem svjesne glasovne percepcije ljudskoga govora.

## 2.4. Verbalno razdoblje

Verbalno razdoblje započinje pojavom prve riječi. Ona se u urednom razvoju govora javlja oko navršene prve godine života. Pod pojmom prve riječi podrazumijevamo glasovni slijed koji nosi određeno značenje za dijete (Jerković i Zotović, 2010).

Apel i Masterson (2004) iznose četiri osobine koje su potrebne kako bi definirali riječ: sastoji se od glasova, odnosno izgovara se, a izgovor treba biti jasan. Izgovor riječi treba biti pojedinačan, odnosno popraćen kratkim razdobljem tišine. Riječ se izgovara u specifičnim povratnim uvjetima, odnosi se na osobu, predmet ili situaciju. Zadnja odrednica podrazumijeva da se upotrebljava u razgovoru, odnosno da ima komunikacijsku vrijednost.

Prema Posokhovej (1999), tijekom druge godine života razvija se intonacijski element govora povezan s emocijama, gestom i mimikom te se na taj način priprema glasovna baza govora i razumijevanja. Nakon izgovora prve smislene riječi, razvoj govora se prati brojem riječi koje dijete upotrebljava (Posokhova, 1999). Naglasak praćenja je na aktivnom rječniku, onome koji dijete upotrebljava u vlastitom govoru, a ne na pasivnome (riječi koje dijete razumije, ali ne upotrebljava).

Jednogodišnje dijete vlada nekolicinom pojedinačnih smislenih riječi, a one su uvijek leksičke, nikada gramatičke (koristi najčešće imenice i glagole). Početkom navršene prve godine prave riječi čine oko 1% svih riječi koje dijete koristi, ostale su nizanja samoglasnika i suglasnika bez značenja kojima dijete vježba motoriku govornog aparata. Rječnik se bogati kako dijete raste, stoga od osamnaestog mjeseca nadalje može proizvesti dvočlane rečenice ili pitanja (primjerice *Medo spava.* ili *Tata pa-pa.*). Kroz prvu godinu dijete puno brblja u interakciji sa okolinom – s ljudima oko sebe ili s igračkama. Iako je to brbljanje u početku nerazabirljivo, ono je važan dio razvoja govora. Dijete počinje identificirati imenovane predmete, služi se glasom uz dodatak geste kako bi dobilo željeni predmet te se sebi obraća imenom (tj. koristi treće lice).

Razvoj percepcije u drugoj godini života također je intenzivan, djetetova pažnja je kratkotrajna, ali zanima ga gledanje slika ili pričanje priča te pokazuje imenovane slike u slikovnicama. Može pokazati nekoliko dijelova tijela i uživa u slušanju priča i pjesama (repetitivno ponašanje – puno puta za redom želi slušati istu stvar koja ga zanima). Razumijevanje govora razvijeno je intenzivnije od produkcije govora, stoga dijete već razumije jednostavna pitanja i jednostavne upute sastavljene od više članova (primjerice *Jedeš*

*jabuku., Idemo spavati.*). Počinje razumijevati da igračke predstavljaju stvarne predmete (razvoj simboličkog mišljenja) te počinje slijediti nizove povezanih naredbi.

Motorički je dijete urednog razvoja u drugoj godini života već stabilno na nogama i hoda (stabilnost se također povećava s dobi), a hodanje mu omogućava otkrivanje novih predmeta i pojava koje pri ležanju ili puzanju nisu bile dostupne te za njih pokazuje dodatno zanimanje. U ovom razdoblju dijete oponaša aktivnosti odraslih osoba u igri (primjerice kuhanje) i to je važan znak urednog razvoja djeteta.

Oko navršene druge godine života, postotak pravih riječi u djetetovom fondu riječi raste na 59%. Djetetov je govor telegrafski, bez gramatičkih riječi (eliptične rečenice), a korištena gramatika i dalje je nedosljedna (pogrešan redoslijed riječi u rečenici, korištenje jednine umjesto množine, korištenje trećeg lica umjesto prvog i vlastitog imena umjesto zamjenice *ja*). Riječi se počinju kombinirati u jednostavne rečenice.

Izgovor većine glasova kod djeteta ove dobi i dalje je nejasan, a riječi koje koristi ne veže uvijek za isti predmet, već za ono što mu je u tom trenutku zanimljivo te često proširuje značenje riječi na kategorije za koje mu nedostaje termin (primjerice *maca* može označavati bilo koju životinju koju ne zna imenovati).

Od druge do treće godine rječnik se naglo bogati i dijete za sve ima riječ, iako je ona nekada izmišljena. Imenovanjem skreće pozornost na predmete koji ga zanimaju. U ovom razdoblju započinje upotreba perfekta i množine imenica. Govorno disanje je uglavnom savladano, a intonacija i glasnoća se spretno moduliraju pri govoru. Do treće godine usvojene su osnove gramatički ispravnog govora. Dijete se imenuje vlastitim imenom i krajem treće godine ispravno koristi zamjenicu *ja* (stvaranje pojma o sebi i razumijevanje simbolike govora) te razumije suprotnosti. Sposobno je ispričati kratku priču i otpjevati nekoliko pjesmica. Rečenice koje koristi sastoje se od dvije do četiri riječi. Dijete se okreće igri s vršnjacima ili odraslima radije nego samostalnoj igri.

Nakon treće godine rječnik se bogati, a naučena pravila i riječi kombiniraju se na nove načine po uzoru na govor odraslih. Dijete postaje sigurno u sebe i govor dobiva prednost nad slušanjem. Postavljanjem pitanja o svemu što ga zanima uči o svijetu oko sebe te tako uči i nove riječi. Razumije rečenice koje sadrže nekoliko pojmova, a u rečenicu kombinira četiri i više riječi. Govor se pročišćava i postaje razabirljiv ljudima koji ga ne poznaju. Dijete počinje primjećivati greške u riječima koje ono pravilno koristi.



Stariji predškolarac se uspješno sporazumijeva sa okolinom, ali se razvoj govora i dalje nastavlja bogaćenjem rječnika i usvajanjem složenih gramatičkih struktura. Stvorio se temelj za ovladavanje čitanjem i pisanjem (Posokhova, 1999).

### *2.5 Fonološki razvoj*

Fonemom nazivamo najmanju jedinicu u sustavu nekog jezika koja mijenja značenje, a sama je bez značenja. Fonem se ne ostvaruje uvijek jednakim glasom, već se u govoru pojavljuju fonemske varijante koje se mogu realizirati kao drugi fonemi istoga izgovornog sustava ili kao fonemi drugoga izgovornog sustava (Vuletić, 1987). U skladu s time, fonološkim razvojem smatramo usvajanje govornih obrazaca odraslih, koji su jezično specifični.

Kako se razvija, dijete uči razlikovati foneme koji su važni za njegov jezični sustav od onih koji su nevažni. Na početku govorno-jezičnog razvoja glasovi koje dijete proizvodi su univerzalni, a kako razvoj napreduje, postaju sve više jezično specifični, dok oni nespecifični u potpunosti ne nestanu.

Redosljed proizvodnje glasova kod djece urednog govorno-jezičnog razvoja nazivamo govornom progresijom. Prema Posokhovej (1999), dijete izgovor usvaja postupno, kao i govor. Prvo se razvijaju glasovi jednostavniji za izgovor, a kasnije oni koji zahtijevaju veću potrošnju energije i složenije pokrete artikulatora (više o glasovnoj progresiji: Bassi, 2017).

## **3. Igra**

Igra je dugo smatrana ispunjenjem prostora do dolaska „pravih obveza“, a ne prirodnom i osnovnom potrebom djeteta (Maleš i Stričević, 1991:21). Tek početkom 20. stoljeća igri kao razvojnom obrascu počela se pridavati vrijednost koju ima u dječjem razvoju općenito. U djetinjstvu se isprepliće s radom i učenjem te motivacija putem igre daje mnogo veće odgojne efekte od drugih metoda korištenih u odgoju, zato što se obrasci odgoja putem nje ne čine nametnutima.

Piaget kao zagovornik kognitivnog razvojnog modela jedan je od prvih stručnjaka koji je igri pridao vrijednost u djetetovom razvoju, ističući kako ona pokreće procese socijalizacije od samostalne igre, preko paralelne zaključno sa socijalnom te kako simbolička igra pridonosi govorno-jezičnom razvoju zato što razvija apstraktno mišljenje, a usvajanje jezika i govor vrhunac su ostvarenja apstraktnog mišljenja.

Igra je oblik i sredstvo ranog odgoja, ali i oblik ranog obrazovanja – dijete u velikoj mjeri igrom razvija intelektualne sposobnosti. Razvoj mišljenja od konkretnog, vezanog uz prisutnu situaciju, do apstraktnog, pokretljivog mišljenja, primjenjivog u raznim situacijama, nije moguć bez brojnih konkretnih iskustava u rukovanju predmetima i direktnom doživljavanju okoline vlastitim osjetilima (Maleš i Stričević, 1991:22).

Pojava igre povezana je s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno s tendencijom smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak (Duran, 2003).

Igra pomaže djetetu da se razvija, ali i da usvoji navike i obrasce ponašanja i razmišljanja koje početno primjenjuje na konkretne situacije u kojima se nalazi, a kasnije te usvojene obrasce primjenjuje na razne situacije u životu. Igra u djetinjstvu svojevrsna je priprema za život.

### *3.1 Određenje igre*

Teško je obuhvatiti igru definicijom, zato što je proučava velik broj znanosti i svaka se fokusira na dio koji je važan za pravac kojim se ona bavi. Stoga se pri pokušaju njezina određenja najčešće ističu opće karakteristike.

Matejić (1978, prema Duran 2003) polazi od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, te ističe sljedeće elemente:

1. Igru označava kao stimulativno ponašanje koje je divergentno, što znači da organizira ponašanja na nov način, nekompletno, odnosno ne obuhvaća dosezanje specifičnog cilja, te neadekvatno, odnosno ne prilagođeno danoj situaciji.
2. Naziva je autoteličnom aktivnošću, odnosno onom koja je sama sebi svrhom, što znači da posjeduje vlastite izvore motivacije, daje prednost procesu nad ishodom te da sredstva dominiraju nad ciljevima.
3. Oslobađa od napetosti te tako regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj.
4. Javlja se u odsutnosti ikakvih prisila ili prijetnji, u stanju umjerene psihičke tenzije.

Vanderberg (1980; prema Christie i Johnsen 1983) ove značajke igre iznosi pojednostavljeno. Ona je spontano, intrinzično motivirano ponašanje, što znači da dijete samo odlučuje kada će se i na koji način igrati. Nije nužno ozbiljna, već pruža užitek. Odlikuje se elementom fleksibilnosti – jedna se vrsta može prilagoditi različitim situacijama. Obuhvaća maštu i pretvaranje uz iskustvo koje je dijete dobilo u realnosti.

Igra je aktivnost pretežno vezana za djetinjstvo (što znači da je u tom razdoblju najzastupljenija), razvojni je fenomen i stoga napreduje zajedno s djetetom. Promjene u igri prate promjene u emocionalnim, socijalnim, fizičkim i kognitivnim aspektima – kako se razvijaju nove sposobnosti i obrasci ponašanja, uključuju se u igru te se i ona na taj način mijenja.

### *3.2 Podjela igre*

Kako ne postoji jedna definicija koja bi odredila igru, tako ne postoji samo jedna podjela koja bi je obuhvatila. U djetinjstvu postoji velika raznolikost igara koju djeca koriste i iako se one često preklapaju čak i u različitim kulturama, svaka ima pojedinačan utjecaj na svako dijete – ona je osobna pa tako ne utječe jednako na svakoga. Zato će biti prikazane dvije podjele: prva koja se najčešće koristi u literaturi, osnovna, te druga koja je specifičnije određena po dobi.

#### *3.2.1 Osnovna podjela igre*

Duran (2003) donosi osnovnu podjelu igre koja se najčešće nalazi u literaturi. Po ovoj se podjeli razvrstava na funkcionalnu, simboličku te igre s pravilima.

##### *3.2.1.1 Funkcionalna igra*

Obuhvaća igranje novim funkcijama koje dijete razvija: motoričke, osjetne ili perceptive. Ona je dvostrana - s jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge objekte kojima se igra. Nastaje u dodiru s fizičkom okolinom i pomaže boljem doživljavanju svijeta te tako omogućava učenje o njemu. Primjer funkcionalne igre je lupanje kuhačom po loncu: s jedne strane ispituju se motoričke sposobnosti lupanja, procjenjuje se da mora lupiti točno u lonac. S druge strane sluša kako drvena kuhača lupa u metalni lonac, vidi kako je dno lonca okruglo pa lupa po različitim mjestima i zatim može pokušati lupati kuhačom po drvenom stolu, da vidi proizvodi li to drugačiji zvuk od lupanja po metalu. Na taj način se ispituju svojstva predmeta oko sebe. Važno je napomenuti da predmeti predstavljaju sebe same, nemaju nikakvo apstraktno značenje. Kuhača predstavlja samo kuhaču ili neku njezinu funkciju,

primjerice drveni predmet. Ukoliko predmeti predstavljaju nešto drugo, primjerice lonac predstavlja bubanj a kuhača palicu za bubanj, prelazi se u domenu simboličke igre.

### 3.2.1.2 Simbolička igra<sup>1</sup>

Simbolička se igra sa strane razvojne psihologije promatra kao razvojni fenomen u kontekstu općeg psihičkog razvoja. Za Piageta, ona odgovara predoperacionalnom mišljenju, to jest ona je oblik reprezentacije stvarnosti. Sposobnost uporabe jedne stvari za predočavanje nečeg drugog, tj. upotreba jednog simbola za nešto drugo, početak je razvoja simboličke funkcije. Ruski je psiholozi nazivaju igrom uloga. „Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete, motivirano željom – živjeti društveni život s odraslim članovima društva; prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uvjetno prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih“ (Elkonin, 1975, prema Duran, 2003).

Simboličkom igrom se razvija apstraktno mišljenje na način da se u zamišljenim situacijama proživljava svijet odraslih. Iako izmišljene, one igre su usko vezane uz iskustvo koje dijete ima u realnom svijetu (primjerice vidi mamu kako kuha ručak, pa i ono samo kuha u svojim zdjelicama). Kod mlađe djece za ovu vrstu igre potrebno je puno više igračaka ili stvarnih predmeta koji zamjenjuju realan predmet. Kako dijete raste, raste i apstraktno mišljenje pa se broj igračaka može smanjivati. Na isti način se smanjuju koraci u igri: malo dijete koje kuha na način na koji kuha majka ponudit će joj žlicu da proba što je skuhalo. Tada će mu biti jako važno da majka uzme nepostojeću žlicu i prinese je ustima, zato što ono pamti i rekreira točan redoslijed funkcija koje oponaša. Starijem će djetetu biti dovoljno da majka samo kaže *mmm, kako je fino*, bez prijelazne faze uzimanja i prinošenja žlice ustima, zato što je ono već usavršilo situaciju kuhanja u igri i može preskakati dijelove, a da se zadrži osnovni smisao. Dječja mašta i kreativnost nemaju granica u simboličkim igrama.

Duran (2003) navodi nekoliko funkcija simboličke igre u razvoju djeteta. Prevladavanje egocentrizma, odnosno omogućavanje sagledavanja situacije iz tuđeg kuta gledišta, do kojeg dolazi zbog prihvatanja tuđih uloga u igri. Usvajanje i razumijevanje viših emocija (emocionalna decentracija) putem izdvajanja određenih emocionalnih stanja. Omogućava udaljavanje od prezentnih situacija, odnosno planiranje igre korak po korak prije izvođenja. Dovodi i do kružnog uzrokovanja govornog i kognitivnog razvoja, primjerice

---

<sup>1</sup> Termini koji se koriste za simboličku igru su imaginativna igra, igra uloga, imitativna igra, igra pretvaranja, dramska igra i sl.

stvaranja pogodbenih rečenica u igrovnoj situaciji te autonomizacije semiotičkih sredstava, odnosno shvaćanja uvjetnosti znaka (primjerice igračke). Simbolička igra dovodi i do prihvaćanja spolne uloge i društvenih običaja djetetove sredine, oponašanjem situacija koje se vide kod odraslih. Jedna od najbitnijih posljedica simboličke igre koja povezuje sve ove funkcije jest postupno stvaranje metakognicije, najvišeg stupnja apstraktnog mišljenja.

### *3.2.1.3 Igre s pravilima*

Igre s pravilima djetete zatječe u već gotovom obliku i ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih (Duran, 2003). Igre s pravilima su igre sa senzomotoričkim kombinacijama ili intelektualnim kombinacijama u kojima se pojedinci natječu (inače bi pravila bila beskorisna) i koje su regulirane ili kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom (Piaget, 1962; prema Duran, 2003).

Piaget ove igre dovodi u vezu s dječjim moralnim razvojem. To je vrlo bitno, jer je djetete svjesno da ako se želi igrati s drugima mora prihvatiti pravila igre, jer u suprotnom igre neće biti (Maleš i Stričević, 1991). Na taj se način djetete kroz socijalizaciju samodisciplinira i stvara samokontrolu, tako sazrijeva. Jako je bitno da djetete ovaj dio ponašanja usvoji u djetinjstvu, kako bi kasnije uspješno funkcioniralo u društvu koje je uređeno sličnim pravilima.

Igre s pravilima uvijek su oblik socijalne igre, što znači da djetete putem njih prihvaća partnera u igri, komunicira s njim, rješava konfliktne situacije i tako postaje društveno biće, socijalno i emocionalno zrelo, spremno prihvatiti situacije koje mu ne odgovaraju u potpunosti (Maleš i Stričević, 1991). Na ovaj način djetete uči da se u nekim situacijama mora podčiniti pravilima grupe u kojoj se nalazi ako u njoj želi sudjelovati i to znanje kasnije prenosi na ostale životne situacije.

### *3.2.2 Podjela igre po dobi*

Odabrana podjela odnosi se na dvije skupine igara, one prisutne od rođenja do četvrte godine te od četvrte do osme godine.

#### *3.2.2.1 Igra od rođenja do četvrte godine života*

Prema Garner i Bergen (2006), ovi rani uzorci igara formiraju bazu za igru kroz čitav život. Kako se djetete ubrzano razvija u prve četiri godine života, tako se razvija i igra.

### *Igra s predmetima*

Kroz prvih nekoliko mjeseci života nije uopće prisutna, ili je ograničena. Tada se dijete uglavnom igra dijelovima tijela. To traje otprilike do četvrtog mjeseca života, kada se usredotočenost seli s tijela na okolinu, na ljude i predmete koji ga okružuju. Igra predmetima tada se realizira na način da se sve što može uhvatiti stavlja u usta, baca ili trese. Oko osmog mjeseca djeca su sposobna samostalno sjediti, a to im omogućava bolju percepciju okoline i predmeta. Između sedmog i dvanaestog mjeseca dolazi do porasta manipulativnih sposobnosti te se počinju koristiti obje ruke. Oko prve godine života započinje funkcionalna igra, a to je, kako je već navedeno, igra s predmetima povezana s nekim ciljevima. Primjerice, dijete zna da žlica ide u zdjelicu, a ne na vrh plastičnog kamiona. Iako se igra mijenja kroz prve dvije godine života, fokus i dalje ostaje na predmetima. Također, u drugoj godini djeca postaju „istraživači“ i počinju istraživati što sve mogu učiniti s predmetima. U trećoj godini života najveće zadovoljstvo predstavljaju im manipulativni materijali od kojih mogu nešto sami izraditi te predmeti kao što su igračke na vodu, kocke, plišane životinje, a knjige i puzzle počinju dobivati na važnosti.

### *Motorička igra*

Iako je motorička igra prvenstveno važna za fizički razvoj, Fischer i Hogan (1989; prema Garner i Bergen, 2006) govore o tome kako je također važna i za kognitivni razvoj. Tjelesna aktivnost nije značajna samo sa stajališta fizičkog razvoja. Kretanje je predispozicija za razvoj cjelokupne ličnosti. Tjelesnom aktivnosti, naročito u igri, dijete dolazi u socijalne kontakte, nailazi na predmete u okolini, orijentira se i snalazi u prostoru, stječe razna iskustva i tako uči (Maleš i Stričević, 1991).

Između devetog i dvanaestog mjeseca života većina dječje igre vezana je uz razvoj fizičkih sposobnosti, djeca se uče sama podići, samostalno stajati, a mnoga i samostalno hodati. U drugoj godini života više su fizički aktivna nego u bilo kojem drugom razdoblju, sposobna su penjati se, voziti plastični auto ili bicikl, trčati i sl. Do treće godine, upravo zahvaljujući motoričkoj igri, većina počinje razvijati finu motoriku te su sposobna koristiti različite materijale u izrađivanju slika.

### *Socijalna igra*

Igra u kojoj uz dijete sudjeluju roditelji, vršnjaci ili braća naziva se socijalna igra. Prvi partneri u dječjoj igri su roditelji. Tijekom prvih nekoliko mjeseci ona se svodi na jednostavno izmjenjivanje vokalizacije ili osmjeha, a do osmog mjeseca života djeca uživaju u šakljanju ili „kukuc“ igrama. Jezik koji roditelji koriste prilagođen je djeci, ali je uvijek malo iznad njihovih mogućnosti te se na taj način potiče razvijanje jezične sposobnosti. Što se tiče igre s vršnjacima, razvoj se odvija tako da se dijete najprije igra samostalno, bez ikakvih kontakata, zatim oko druge godine dolazi do paralelne igre, kada se vršnjaci mogu igrati jedno do drugoga ali samostalno i bez kontakta. Oko treće godine dolazi do zajedničke ili društvene igre kada djeca postaju partneri.

### *Simbolička igra*

Simbolička igra opisana je u prethodnoj podjeli. Ona potiče razvoj ranog kognitivnog mišljenja, a javlja se oko prve godine života, paralelno s pojavljivanjem simboličkog funkcioniranja, tj. razvojem govora. Najprije je dijete usredotočeno na sebe (primjerice češlja svoju kosu), zatim se usmjerenje seli na predmete (češlja kosu lutki) i konačno, oko treće godine života usmjerava se na partnera u igri (primjerice češljanje kose vršnjaka). Simbolička igra može biti jednostavna i sastojati se od jedne aktivnosti, a može biti i složena. Fensen (1984; prema Garner i Bergen, 2006) dokazuje povezanost mogućnosti kombiniranja nekoliko akcija u simboličkoj igri sa sposobnostima povezivanja nekoliko riječi u rečenicu. Primjerice, ako dijete kombinira dvije akcije u igri pretvaranja, ujedno u rečenici kombinira dvije riječi. Između treće i četvrte godine života više nije nužno da igračka sliči na predmet koji predstavlja.

#### *3.2.2.1 Igra od četvrte do osme godine života*

Johnson (2006) ističe važnost igre u ovom razdoblju zbog promjena koje dijete doživljava od četvrte do osme godine. U ovom razdoblju navodi motoričku igru, manipulativnu (konstruktivnu) igru, simboličku igru, kreativnu igru te kognitivnu igru.

### *Motorička igra*

U odnosu na prethodno razdoblje motorika se i dalje razvija, dijete može samostalno voziti pravi bicikl, preskakati vijaču, igrati se „lovce“, itd. Vidi se napredak i u razvoju fine motorike - mogu rezati škarama, bojati bojcama, crtati i slično. Također, između šeste i osme

godine sve ih više zanimaju sportovi, postaju vještiji u tim područjima i mogu trenirati. Sportovi ne razvijaju samo dječju motoriku, već i osjećaj zajedništva, timski duh, funkcioniranje unutar grupe. Dijete se redovnim odlascima na treninge uči odgovornosti te uči kako mora nečemu posvetiti vrijeme ako želi postići rezultate.

### *Konstruktivna igra*

Do četvrte godine djeca su napredovala i u pogledu količine objekata koje koriste u igri. Ona postaje sve kompleksnija i usavršava se sposobnost svrstavanja predmeta i aktivnosti u vrijeme i mjesto. Prevladava konstruktivna igra i igra usmjerena na određene ciljeve. Djeca napreduju u izrađivanju jednostavnih konstrukcija, primjerice od lego kockica, koje s vremenom postaju sve složenije, a kako se razvija motorika konstrukcije se mogu slagati od sve manjih dijelova.

### *Simbolička igra*

U ovome razdoblju najvažnija sredstva simboličke igre postaju jezik i govor. Ovisno o ulozi djeca mijenjaju ton glasa, intonaciju i glasnoću. Počinje se javljati sociodramska igra, igra uloga uz maštu u kojoj se koristi metaigra. To znači da je dijete sposobno usred igre izaći iz uloge i dobaciti partneru nešto vezano uz ulogu, npr. „*Ti glumiš zločestu maćehu, trebaš vikati na mene i naređivati mi!*“. Metaigra je od velike važnosti za razvoj kognitivnih procesa, pokazuje uspješno balansiranje između uloge u igri i stvarnog svijeta.

### *Kreativna igra*

Vrsta igre koja je proizvod dječje mašte, direktnog mišljenja i samoregulacije ponašanja. U nju ulaze umjetničke vještine i vještine izrađivanja različitih figurica, dizajniranje minijaturnih prizora namijenjenih igri, sviranje instrumenata, itd. Kreativna igra potiče dijete na stvaranje i iskazivanje svojih potreba i emocija na načine koji nisu isključivo govorni. Dijete često pronalazi vrstu umjetnosti koja mu odgovara te se njoj vraća i tokom kasnijeg života.

### *Kognitivna igra*

Iako sve vrste igara ujedno uključuju i kognitivne procese, pod pojmom kognitivne igre podrazumijevaju se gore navedene igre s pravilima, knjige i edukacijske igre ili igre za razvijanje vještina. Djeca u ovoj dobi sudjeluju u različitim vrstama i stupnjevima kognitivne



igre, kojom razvijaju ne samo svoje kognitivne sposobnosti već i socijalizaciju. Jedno drugome postavljaju zagonetke, igre riječima i slično.

### *3.3 Povezanost igre i razvoja jezika*

Freeman Davidson (2006) ističe dvostruku vezu igre i jezika: dječju igru samim jezikom te uporabu jezika kao alata za igru.

Dječja igra samim jezikom obuhvaća sve njegove aspekte: igranje zvukom, sadržajem i oblikom. Kao što je već navedeno, igranje zvukom započinje prije nego dijete progovori. Zvukovne igre prvo služe za privlačenje pozornosti ili usmjeravanje odraslih (nose određenu komunikacijsku funkciju), a kako se dijete približava govoru, verbalna se igra širi na eksperimentiranja intonacijom i ritmom. Nakon što dijete progovori igranje zvukom postaje još zanimljivije, pa tako ponavlja svoje riječi i riječi drugih ljudi često ih pretvarajući u pjesmice. Igranje sadržajem podrazumijeva igru riječima. Pri opisivanju djeca često koriste poznate riječi, ali nove riječi često koriste na neuobičajen način. Ukoliko je dijete kod doktora čulo i zapamtilo riječ temperatura, može reći „*Mama, daj mi temperaturu!*“ misleći na toplomjer. Ukoliko se majka nasmije, i kada nauči što znači temperatura, a što toplomjer, dijete iz zabave može i dalje govoriti temperatura jer je to nasmijalo majku. Igranje oblikom označava sposobnost djeteta da usvajajući jezik izmišlja nove oblike riječi. Djeca nesvjesno usvajaju jezični sustav, ali u početku ne primjenjuju iznimke. To se ipak naziva igrom jer je za dijete inovativno, zadovoljavajuće i intrinzično motivirano te pomaže djeci shvatiti jezična pravila i kako ona funkcioniraju.

Uporaba jezika kao alata za igru najbolje se očitava u simboličkoj igri. Dijete jezik prilagođava odabranoj ulozi jer pokušava što više ličiti na stvarnu osobu koju predstavlja. Za to su potrebne sofisticirane jezične vještine, manipulacija tonom i glasom. Važnost jezika kao alata za igru vidi se i u igrama s pravilima, gdje djeca prije same igre jezično ugovaraju ili izmjenjuju pravila, dijele uloge i biraju vrstu igre.

Jezik je često predmet dječje igre ili alat u njoj, ali treba imati na umu da igra jednako utječe na razvoj jezika. Jezik se razvija kroz igru uz pomoć odraslih ili vršnjaka koji imaju ulogu partnera facilitatora. Kako bi dijete usvojilo jezik, moraju se zadovoljiti tri uvjeta: razmjene između sugovornika moraju biti slivene i dovoljno motivirajuće da „učenik“ zadrži pozornost na njima; novosti u jeziku trebaju biti razumljive, ali malo naprednije od već stečenog znanja, kako bi se nove riječi kontekstualno spojile sa značenjem; mora biti

omogućena konverzacija jedan na jedan, kako bi se nova znanja uvježbavala u novom kontekstu (Ervin-Tripp, 1991).

Igra s roditeljima ili vršnjacima omogućava razvoj jezika putem nekoliko metoda. Imitacija (oponašanje) se često koristi u igri, a za razvijanje jezika korisna je u repetitivnim aktivnostima. Primjerice, djeca se igraju telefonskog razgovora i oponašaju njegovu osnovnu strukturu: pozdrave na početku i kraju razgovora, smijeh i slično. Imitacijom se savladava ne samo jezik, već i društvene strukture. Druga metoda je kontekstualno upućivanje i zaključivanje iz konteksta, pri čemu kontekst pomaže djetetu da poveže aktivnost sa objektom ili njegovim značenjem. Primjer je učenje pozdravljanja na početku i na kraju razgovora: dijete nakon nekoliko puta shvaća da se pozdravlja pri završetku razgovora, stoga to primjenjuje i na svaki naredni razgovor. Ispravljanje grešaka kroz igru najbolje funkcionira u igri s vršnjacima, zato što se djeca međusobno suptilno i spontano ispravljaju, bez da ističu grešku. Odrasli često ističu jezične greške što može dovesti do toga da dijete više ne želi koristiti tu riječ. Međusobno proširivanje vokabulara i fraza česta je pojava u igri vršnjaka – spontano jedni od drugih uče nove riječi te tako proširuju vlastiti vokabular.

### *3.4 Povezanost igre i govora*

Govor unutar igre može biti značenjsko sredstvo (sredstvo direktne komunikacije) ili paralingvističko sredstvo (prikaz ekspresije govornika). Duran (2003) govor kao sredstvo direktne komunikacije, odnosno sve ono što je izrečeno unutar igrovne situacije, dijeli u devet grupa, pri čemu ističe da govorna komunikacija u igri može biti stvarna (vezana uz igru) ili tobože komunikacija (reprezentacija unutar igre).

Prvi je govor koji služi za preimenovanje i dogovaranje za igru, odnosno sve upute koje su potrebne da svi sudionici imaju jednak pojam o igri. Govor koji prati radnju označava organizaciju djetetova igrovnog ponašanja, nije upućen partneru, ali mu je razumljiv i pridonosi komunikativnosti unutar igre. Egocentričan govor nije upućen partneru, ima ulogu samo za govornika i drugima je često nerazumljiv. Govor koji reprezentira oglašavanje predmeta ili radnje prati radnju i nije direktno upućen partneru, ali često zamišljeno čini razumljivijim (primjerice, dijete u igri otključava vrata i govori „čik-čik“). Govor koji je direktno upućen partneru i služi za komuniciranje u igri, ali nema direktnu igrovnu transformaciju u službi je igre i održava vezu među partnerima (primjerice „Dodaj mi ono.“). Govor koji je direktno upućen partneru i služi za tobože komunikaciju, pa sadrži i igrovnu transformaciju i najčešće opisuje neku radnju („Dodaj soli.“). Govor koji je direktno upućen

partneru, služi za tobože komunikaciju, a odnosi se izrazito na međuljudske odnose, udaljeniji je od praktične igrovne situacije i emotivniji. Govor koji fabulira događaj, a ne igra ga spada u prepričavanje nekih dijelova koji se preskaču u odvijanju same igre. Posljednji je govor posuđen lutki i često se manifestira izmijenjenim tonom glasa.

Govor je vrlo bitan dio igre, ali isto kao i s jezikom, i igra utječe na razvoj govora. Od ranog djetinjstva vokalne igre i brbljanje utječu na motorički razvoj artikulatora koji je preduvjet za kasniji fonološki razvoj, prvo jednostavnijih, a zatim težih glasova. Glasovi se kroz igre govorenja i pjevušenja formiraju u sve čišće, specifične za jezični sustav djeteta. U fonološkom razvoju i razvoju govora općenito vrlo su važni ritam i rima.

Prema Čudina-Obradović (1995), uočavanje rime pomaže razvoju osjetljivosti za glasovnu strukturu riječi, primjerice djeca učenjem rimovanih pjesmica zamjećuju da različite riječi mogu imati isti završetak. To omogućuje shvaćanje da se riječi mogu raščlaniti na glasove. Prvo se uče jednostavne pjesmice, a zatim se prelazi na složenije, dok ih dijete može pratiti.

#### *3.4.1 Brojalice*

Brojalice su kratke pjesme koje se recitiraju u jednom tonu. Pokret rukom pri brojalicama određuje ritam (mjeru), a tekst određuje govor. Osim što je brojalica glazbeni govor, ona je i glazba metrike i ritma, odnosno pokreta, i zbog toga je bliska djeci (Pudrlja, 2016). Brojalice su rimovane i lako pamtljive, stoga su djeci izuzetno zabavne.

U glazbenom smislu brojalica utječe na razvoj rima, glazbenog pamćenja, intonacije te glazbenog sluha. S obzirom na karakter brojalice, njezine osnovne elemente: strogo određen ritam, što uključuje izrazitu izmjenu naglašenih i nenaglašenih doba i rimu, brojalica pozitivno djeluje na razvoj percepcije pojedinih glasova, na razvoj pamćenja i razvoj fonološke osjetljivosti (Pudrlja, 2016).

Ritam je vrlo važna značajka u usvajanju govora, pri čemu treba naglasiti odnos mikromotorike i makromotorike, odnosno povezanost artikulatora s pokretima ostalih mišića tijela. Ritmički pokreti potiču produkciju glasova, odnosno pokreti koji su osmišljeni na temelju tjelesnih osobina glasova potiču njihovu proizvodnju.

Brojalice možemo podijeliti na govorne i pjevane ovisno o mijenjanju visine tona unutar brojalice te na konkretne, besmislene i kombinirane, ovisno o značenju riječi unutar

brojalice. To znači da uz razvoj govora (čistoća izgovora glasova i uvježbavanje glasova ponavljanjem), brojalice pozitivno utječu i na razvoj jezika (širenje vokabulara).

Maclean, Bryant i Bradley (1987) su proveli longitudinalno istraživanje u trajanju od 15 mjeseci na uzorku djece u dobi od tri godine i četiri mjeseca. Proučavali su odnos između korištenja brojalica i razvoja fonoloških vještina te dobili pozitivnu povezanost. To je jedan od čvrstih dokaza da brojalice pozitivno utječu na razvoj govora kod djece.

### *3.5 Igra i spol djeteta*

U početku je igra dječaka i djevojčica vrlo slična, a sklonosti prema različitim tipovima igara i igračaka počinju se uviđati tek oko treće godine života. Većina djevojčica se u tom periodu više voli igrati lutkama, predmetima iz kućanstva, preferiraju umjetničke aktivnosti ili igre presvlačenja. Dječaci s druge strane većinom preferiraju igru autićima ili kamionima, slaganje kockica i ostale motoričke igre te češće sudjeluju u igrama u velikim grupama. Igra dječaka u toj dobi je agresivnija od igre djevojčica.

Na takve razlike u igri utječu roditelji i okolina, koji od samog početka djeci stereotipizirano uređuju sobe, kupuju odjeću i igračke u skladu sa spolom. Na taj način okolina indirektno utječe na stvaranje podjele na mušku i žensku igru ili tip igračaka. Prema Garner i Bergen (2006), igra s isključivo „muškim“ igračkama izaziva nižu razinu podučavanja i slabiju povezanost roditelja i djeteta u odnosu na igru s isključivo „ženskim“ igračkama, koja izaziva više verbalne interakcije i samim time veću povezanost roditelja i djeteta.

Stereotipizirana podjela igre i igračaka trebala bi se općenito izbjegavati te bi se djetetu trebalo omogućiti igranje s igračkama koje ga zanimaju i na način koji ga zanima uz poticaje i dodatna objašnjenja. Djetetova se igra nikako ne bi trebala ograničavati, već se na nju treba reagirati na primjeren način ovisno o situaciji, a ne o spolu djeteta.

### *3.6 Igra i mediji*

Danas su mediji neodvojivi dio vanjskoga svijeta, stoga se djeca odgajaju uz njihovu stalnu prisutnost. Uz sve ostalo, mediji utječu i na govorno-jezični razvoj. Uz dovoljan roditeljski nadzor svaki medij može biti poticajan za dijete (Apel i Masterson, 2004).

Pretpostavka je da će mediji biti poticajni ako roditelji ograniče vrijeme korištenja i kontroliraju što se putem njih radi.

Televizija je medij koji se danas teško može izbjeći, čak i ako je roditelji ne koriste dijete će doći u kontakt s njome kod bake, kod prijatelja ili u vrtiću. Previše gledanja televizije može utjecati na slabije jezične sposobnosti zbog nedostatka socijalne komunikacije, no gledanje u ograničenim količinama može potpomoći govorno-jezični razvoj (Apel i Masterson, 2004). Ako dijete gleda televiziju, treba ga usmjeriti na emisije namijenjene djeci. One su korisne jer se u njima koristi govor upućen djeci te su često edukativnog tipa, prilagođene dobi. Televizija može obogatiti igru i kontakt s drugom djecom te pomaže upoznavanju sa situacijama, jezicima ili kulturama koje se ne bi doživjele u stvarnom životu. Čest je slučaj učenja stranog jezika putem gledanja televizijskih emisija ili crtanih filmova na stranim jezicima.

Videoigre danas su jako popularne, i u nekoj dobi gotovo svako dijete ima neki tip konzole. U slučaju videoigara, roditeljski nadzor je vrlo bitan zato što je moguće razviti ovisnost prema tipu igrice, što može dovesti i do socijalne izolacije. Te su igre često agresivne, stoga je potrebno objasniti djetetu kontekst, ali se putem njih razvijaju vještine fine motorike i vizualno-prostorna percepcija. Kod videoigara moguće je inicirati i igranje u paru, pri čemu dijete može biti učitelj i često pokazuje roditelju naredbe koje on ne poznaje. Ako su kontrolirane i ako je dijete svjesno konteksta igre, videoigre pozitivno utječu na njegov razvoj (Apel i Masterson, 2004).

Internet se koristi na računalima i mobilnim telefonima i danas ga je nemoguće izbjeći pri odgoju djeteta. Odvojiti dijete od interneta danas znači odvojiti ga od vanjskoga svijeta i izolirati ga od vršnjaka. Za mlađu djecu, s edukativne strane, nisu dobri programi u kojima je pasivan izvršitelj, kao niti oni u kojima je ponuđen samo jedan točan odgovor. Programi i igre koji potiču kognitivan razvoj i poboljšavaju predčitačke vještine i pismenost (primjerice audioknjige i sl.) imaju pozitivan učinak na dječji razvoj. Činjenica je da će gotovo svako dijete danas izabrati igru na računalu, tabletu ili telefonu radije nego neku drugu vrstu igre, zato što im je to zanimljivo i od malena se uče koristiti tim uređajima. Stoga se oni mogu vrlo dobro iskoristiti u edukativne svrhe ako je rad na računalima ili telefonima kontroliran. Postoje mnogi programi za crtanje, pisanje, čitanje ili učenje koji su danas dostupni i koji vrlo dobro utječu na dječji razvoj u predškolskoj, a kasnije i školskoj dobi. Internet, računala i mobiteli mogu biti korisni ako je vrijeme na njima ograničeno i ako to nije jedina vrsta igre koja se prakticira. Iako djeca u često dođu u razdoblje gdje im je taj tip igara najzanimljiviji, potrebno je da se zbog njega ne zanemari igra sa vršnjacima, roditeljima ili u prirodi. Ljudski je faktor nezamjenjiv u djetetovom razvoju, posebno ako govorimo o govorno-jezičnom

aspektu, zato što dijete velikim dijelom uči promatrajući i slušajući ljude u svojoj okolini. U dijelu rada koji slijedi prikazat će se nekoliko vrsta igara koje razvijaju djetetov govor i jezik, a koje se uvijek provode u dvoje ili u grupicama.

## **II. METODIČKI DIO**

#### 4. Prijedlog igara za razvoj govora i jezika kod djece predškolske dobi

Kao što je u teorijskom dijelu rada prikazano, djeca svakodnevno proživljavaju nove doživljaje i samim time svakodnevno uče nove stvari. Najbolji način učenja je putem igre, zato što je ona djeci zanimljiva i učenje im nije naporno, već dolazi spontano ili su sama zainteresirana za njega.

Što je dijete mlađe, više mu je stvari novo, stoga mu treba svrnuti pažnju na ono što ga zanima te poticati sve tipove igara koje ono spontano proizvede, počevši od vokalnih igrica artikulacija ili brbljanja koje potiču razvoj govora i glasovnog sustava, preko igara koje šire vokabular i potpomažu učenje novih riječi sve do igara koje pomažu u učenju sintakse i ostalih pravila jezičnog sustava djeteta. Roditelji (i ostali ljudi koji okružuju dijete) bi trebali poticati igru i sudjelovati u njoj, te ako dijete nešto uči ili radi nepravilno to ispraviti bez naglašavanja da griješi.

U ovom su dijelu predložene tri vrste igre koje potpomažu razvoj govornih i jezičnih sposobnosti kod djece. Za svaku će se odrediti dob za koju je pogodna, cilj koji bi se trebao postići i materijali koji se u njoj koriste. Navest će se i način praćenja govorno-jezičnog razvoja. S obzirom na to da se radi o učenju putem igre, djetetov bi napredak trebao biti spontani rezultat.

##### *4.1. Igra za razvoj glasa: vježbe koje pripremaju za izgovor glasova /s/, /z/, /ts/*

Cilj je ove igre putem djetetu zabavnih vježbica pripremiti artikulatore za lakši izgovor glasova /s/, /z/ i /ts/. Pretpostavka je da će se nakon nekoliko tjedana ponavljanja ovih igara artikulatori priviknuti na pokrete potrebne za proizvodnju navedenih glasova, te da će tako olakšati njihovu produkciju.

Kako je istraživanje Dušanke Vuletić iz 1990. godine jedino normativno za hrvatski jezik, odabir dobi odredit će se prema njemu, zato što nema novijih istraživanja. Određena dob proizvodnje frikativa /s/ i /z/ i afrikate /ts/ prema Vuletić (1990) jest od 4;6 do 5;6 godina. Dob djeteta za ovu igru s ciljem razvijanja glasova određuje između 4 i 4;6 godina.

Ova igra bazira se na 4 vježbe preuzete iz knjige *200 logopedskih igara* (Posokhova, 2010) koje pripremaju artikulatore na izgovor glasova /s/, /z/ i /ts/. Za izgovor ovih glasova



potreban je specifičan položaj artikulatora: vrh jezika je iza donjih zuba<sup>2</sup>, leđa jezika su podignuta, a bočne strane jezika prijanjaju uz gornje zube. Ovaj položaj jezika omogućuje stvaranje jake, usmjerene zračne struje koja prolazi središnjom linijom jezika te na taj način omogućuje proizvodnju frikativa /s/ i /z/ te afrikate /ts/.

Ovo je skupina vježbi koja postupno vodi prema ispravnoj artikulaciji glasova, stoga je bitno održavati redoslijed. Ako dijete ne može pravilno odraditi vježbu, vraća se na prethodnu.

Prva vježba zove se *Zabij gol*, i njezin je cilj uvježbavanje stvaranja neprekidne i usmjerene zračne struje (koja je potrebna za proizvodnju navedenih glasova). Provodi se tako da su usne u položaju „surle“, zaobljene, a dijete lagano i neprekidno puše na lopticu od vate koja leži na stolu i pokušava je otkotrljati u gol napravljen od dvije kocke. Obrazi se pri tome ne smiju napuhivati (može ih se pridržavati prstima), a loptica se mora ubaciti u gol jednim neprekidnim izdisajem koji mora biti lagan i produljen.

Druga vježba pod imenom *Na plaži* uči dijete da zadrži jezik u mirnom i opuštenom položaju. Dijete se mora lagano osmjehnuti, otvoriti usta i staviti širok prednji dio jezika na donju usnu, te ga tako držati od jedne do deset sekundi (vrijeme se postupno povećava). Jezik mora pokrivati usnu, ne biti isplažen predaleko, a bočne strane jezika moraju dodirivati uglove usta.

Treća vježba, *Loptice, poleti!*, ima za cilj uvježbati stvaranje tečne, dugotrajne neprekidne zračne struje koja teče središnjom linijom jezika. Usne su u položaju blagog osmjeha, široki opušteni jezik je na donjoj usni (kao u prethodnoj vježbi), a dijete otpuhuje lopticu od vate na drugu stranu stola izgovarajući glas /f/. Donja usna ne smije prikrivati zube, obrazi ne smiju biti napuhani, a izgovara se glas /f/ (a ne /h/) kako bi zračna struja bila usmjerena i uska, a ne raspršena.

Četvrta, finalna vježba naziva se *Peremo zube* i cilj joj je uvježbati držanje vrška jezika iza donjih zuba. Dijete se mora osmjehnuti, pokazati zube, otvoriti usta i vrškom jezika oprati donje zube prvo iz strane u stranu, a zatim gore-dolje. Usne moraju biti nepokretne, jezik širok, a vrh jezika mora kliziti po korijenu zuba, a ne po njihovom vrhu.

---

<sup>2</sup> Vršak jezika je iza donjih zuba prema ovom izvoru, drugdje se može naći i iznad gornjih zuba – to je individualno, a glas se može proizvesti na oba načina.

Ove vježbe pripremaju djetetove govorne organe za izgovor glasova /s/, /z/ i /ts/ te bi ih se trebalo provoditi oko mjesec dana kako bi djetetu pokreti postali prirodni i spontani. Može se zaključiti kako bi djetetu postalo dosadno svaki dan cijeli mjesec igrati istu igru, stoga se ova igra može izmjenjivati s još dvije igre koje omogućuju razvoj istih glasova.

Druga je vrsta igre sastavljena od 15 sličica od kojih svaka prikazuje pet pojmova koje započinju glasom /s/, /z/ ili /ts/.

**Tablica 1. Fond riječi uparen sa slikama za provođenje igre broj 2.**

<b>S</b>	<b>Z</b>	<b>C</b>
Stol	Zagreb	Cesta
Stolica	Zvono	Cipela
Sapun	Zdjelica	Curica
Slon	Zeko	Cvijet
Siva (boja)	Zelena (boja)	Crna (boja)

Osoba koja je s djetetom prvo pokaže sve sličice, imenuje ih i zatim ih okrene naopako (slikom prema dolje). Dijete zatim okreće sličice, prepoznaje pojam i imenuje ga. Pretpostavlja se da u početku dijete neće izgovarati glasove pravilno, ili će ih zamijeniti drugim glasovima, te da će kako se istraživanje bliži kraju glasovi postajati sve čišći i pravilniji.

Treća vrsta igre odnosi se na uvježbavanje djetetove slušne pažnje pri percepciji navedenih glasova. Materijal obuhvaća petnaest dvosložnih ili trosložnih rečenica koje sadrže navedene glasove. Osoba koja je s djetetom čita rečenice, a dijete mora odreagirati dogovorenim pokretom (primjerice pljesak ili čučanj) kada čuje dogovoreni glas.

**Tablica 2. Rečenice za igru broj 3.**

<b>S</b>	Stol je velik.
	Stolica je mala.
	Sapun miriše.
	Slon ima surlu.
	Sivi miš.
<b>Z</b>	Zagreb je lijep.

	Zvono zvoni.
	Jedem iz zdjelice.
	Zeko ima uši.
	Trava je zelena.
<b>C</b>	Cesta je ravna.
	Cipela je crvena.
	Curica ima lutku.
	Cvijet miriše.
	Maca je crna.

Ako dijete krivo odreagira pokretom na neku rečenicu, ona se kasnije ponavlja.

Sve se ove igre s djecom mogu provoditi individualno ili u grupama. Kada se provode u grupama, može se iskoristiti forma natjecanja (primjerice tko će prije pravilno otpuhati lopticu u gol, ili tko će je više puta pravilno otpuhati).

#### *4.1.1. Način praćenja napretka*

Prije početka provođenja igara, svako dijete se zasebno snima kako izgovara pojmove sa sličica navedenih u igri broj dva (Tablica 1).

Zatim se s djecom svakodnevno kroz mjesec dana radi jedna od navedenih igara, po njihovoj želji zato što je igra spontana aktivnost i u njoj ne smije biti elemenata prisile. Ako dijete nekada ne želi igrati niti jednu od navedenih igara, ili želi igrati neku drugu koja odgovara cilju, treba mu se prilagoditi i to mu omogućiti.

Nakon mjesec dana, dijete se ponovno snima kako izgovara isti fond riječi kao i na početku.

Usporedbom snimaka uviđa se razlika u izgovoru glasova /s/, /z/ i /ts/. Na ovaj se način može procijeniti napredak djeteta, odnosno uspješnost djelovanja igara na razvoj glasova. Također se procjenjuje je li mjesec dana dovoljno vremena za postizanje napretka, ili se igre moraju provoditi dulje.

#### 4.2. Igra za bogaćenje vokabulara

Cilj je ovih igara spontano djetetu proširiti vokabular, odnosno fond riječi koje koristi i razumije. Kroz tri različita tipa igre rječnik se bogati prvenstveno imenicama, a zatim i glagolima.

Igra je namijenjena djeci u dobi od 3 do 4 godine. Ta se dob odabire zato što je to razdoblje u kojemu dijete najaktivnije bogati svoj rječnik, a postotak pravih riječi u odnosu na izmišljene u djetetovom rječniku prelazi 80%. Zato je ovo razdoblje idealno za praćenje bogaćenja djetetovog rječnika.

Prva vrsta igre za bogaćenje rječnika djeteta slična je igri *Memory*. Izrađena je na način da se rječnik obogati isključivo imenicama. Sastoji se od sedam podvrsta. Svaka ima 10 riječi koje čine jednu cjelinu: životinje, park, hrana, odjeća, kuhinja, dječja soba i more. Pojmovi iz različitih vrsta se ne miješaju, već se svaka igra odvojeno. Svaka podvrsta ima 10 duplih sličica koje se okrenu na suprotnu stranu. Dijete okreće sličice i mora pronaći par, a pri pronalaženju para mora imenovati svaki pojam koji okrene.

**Tablica 3. Prikaz riječi za igru, po kategorijama.**

	<b>Životinje</b>	<b>Park</b>	<b>Kuhinja</b>	<b>Dječja soba</b>	<b>More</b>	<b>Hrana</b>	<b>Odjeća</b>
1.	Mačka	Tobogan	Čaša	Krevet	Plivalice	Kruh	Jakna
2.	Pas	Klackalica	Tanjur	Jastuk	Šlauf	Meso	Hlače
3.	Zec	Vrtuljak	Zdjelica	Lutka	Kantica	Juha	Majica
4.	Medvjed	Ljuljačka	Lonac	Medo	More	Mlijeko	Košulja
5.	Ptica	Pijesak	Tava	Tepih	Suncobran	Jabuka	Prsluk
6.	Konj	Kantica	Žlica	Stol	Ležaljka	Kruška	Pidžama
7.	Krava	Lopatica	Vilica	Stolica	Riba	Naranča	Suknja
8.	Svinja	Lopta	Nož	Bojice	Rak	Rajčica	Haljina
9.	Riba	Klupa	Boca	Kocke	Školjka	Mrkva	Cipele
10.	Kornjača	Drvo	Krpa	Autić	Brod	Voda	Čarape

Druga igra preuzeta je iz knjige *200 logopedskih igara* (Posokhova, 2010), zove se *Nađi 5* i obogaćuje rječnik imenicama i glagolima. Osoba zadaje glagol kojemu dijete treba pripojiti pet odgovarajućih imenica. Primjer je *Što možemo otvoriti?*, na što dijete odgovara –

knjigu, vrata, torbu, bocu, kutiju i slično. U početku se igra na način da dijete pet predmeta traži u svojoj okolini, primjerice u sobi, vrtu i slično. Ukoliko ne uspije pronaći pet pojmova, može mu se pomoći na način da se u predmet uperi prstom, a ukoliko ga dijete ne zna imenovati, imenuje ga se pa dijete to ponovi. Kasnije se igra može igrati prema sjećanju, ili apstraktno, da dijete govori pojmove za koje zna da se mogu otvoriti, a da nisu u okolini. Iako dijete koristi samo imenice u ovoj igri, vokabular se dopunjuje i glagolima zbog pitanja o radnjama koja mu se postavljaju.

**Tablica 4. Primjer pitanja za igru broj 2 - imenice.**

<b>Pitanje:</b>	<b>Mogući odgovori:</b>
Što možemo rezati?	Papir, nokte, kosu, voće, povrće...
Što možemo odijevati/oblačiti?	Pidžamu, jaknu, haljinu, hlače, košulju...
Što možemo piti?	Vodu, mlijeko, sok...
Što možemo prati?	Kosu, ruke, odjeću, pod, posteljinu...
Što možemo graditi?	Dvorac, kuću, auto, kulu...
Što možemo jesti?	Voće, povrće, sladoled, sendvič, čokoladu...

Nakon uvježbavanja ove igre, okrećemo je i dijete imenici pripaja glagole. Tako se vokabular dodatno proširuje glagolima.

**Tablica 5. Primjer pitanja za igru broj 2 - glagoli.**

<b>Pitanje:</b>	<b>Mogući odgovori:</b>
Što maca radi?	Mjauče, hoda, spava...
Što možemo raditi u autu?	Voziti se, slušati glazbu...
Što mama radi?	Ide na posao, kuha, čisti, grli...
Što možemo raditi s hlačama?	Odjenuti ih, oprati ih, skinuti ih...
Što možemo raditi s kockicama?	Složiti kulu, napraviti dvorac...

#### *4.2.1. Način praćenja napretka*

Praćenje rezultata širenja vokabulara mora biti longitudinalno, zato što za zamjetne promjene u širenju vokabulara mora proći određen vremenski period. Igre se provode jednom do dva

puta tjedno u trajanju od devet mjeseci, po djetetovim željama, bez prisile. S vremenom, igre se mogu nadopunjavati novim riječima ili pojmovima, ako je dijete sve pojmove savladalo.

Kako ne postoji način na koji se u potpunosti može proučiti čitav vokabular, osmišljene su četiri tablice od 60 riječi koje testiraju djetetov vokabular. Na početku testiranja, dijete treba imenovati više pojmova (imenica) nego radnji (glagola), što se s vremenom mijenja te se na kraju omjer pojmova i radnji izjednačava. Dijete se testira na početku provođenja igara i zatim svaka 3 mjeseca (u trajanju od 9 mjeseci). Svi se testovi snimaju kako bi se mogli usporediti pa se na taj način prati djetetov napredak.

Prije uvođenja igara, dijete se snima kako izgovara 60 pojmova prikazanih na slikama.

**Tablica 6. Prvi test vokabulara.**

Kuća	Lopta	Stol
Stolica	Cvijet	Televizija
Kompjuter	Bojice	Auto
Bicikla	Tepih	Škare
Cipela	Telefon	Čaša
Kolica	Lutka	Medo
Kocka	Duda	Bočica
Torba	Krpa	Hlače
Kotač	Drvo	Slika
Ljuljačka	Tobogan	Jabuka
Kruška	Šljiva	Spavati
Vilica (viljuška)	Žlica	Plesati
Semafor	Lampa	Pjevati
More	Kamion	Trčati
Majica	Trava	Skakati
Šlauf	Sok	Crtati
Maramice	Jastuk	Slušati
Prozor	Cvijet	Gledati (televiziju)
Knjiga	Olovka	Plivati
Papir	Mačka	Igrati se

Pri uvođenju igara dijete će lakše imenovati pojmove nego radnje, stoga se prvi test sastoji od 50 imenica i 10 glagola koje dijete treba imenovati putem slika. Materijal je izrađen prema pojmovima i radnjama koje bi djetetu te dobi trebale biti poznate, odnosno koje bi većinom trebalo moći imenovati.

Nakon tri mjeseca vježbanja igara, uz djetetovo spontano širenje vokabulara, provodi se drugi test vokabulara. Dijete imenuje navedene pojmove koje vidi na slikama.

**Tablica 7. Drugi test vokabulara.**

Baka	Djed	Pas
Mama	Tata	Medo
Ruka	Noga	Ptica
Prsti	Nos	Oprati
Sok	Usta	Rezati
Krov	Kosa	Češljati
Majica	Jakna	Plesati
Bilježnica	Vaza	Trčati
Miš	Jaje	Spavati
Naranča	Jabuka	Kopati
Boca	Čarapa	Plakati
Zubi	Naočale	Pjevati
Kapa	Rukavice	Nositi
Snijeg	Snjegović	Spremati
Rak	Riba	Mesti
Školjka	Kamen	Jesti
Motor	Auto	Piti
Vrata	Polica	Igrati se
Cipele	Robot	Gledati (televiziju)
Lančić	Naušnice	Slušati (glazbu)

Drugi se test vokabulara sastoji od 43 imenice i 17 glagola. Neki se pojmovi ponavljaju, ali većina ih je nova i također uglavnom poznata djeci.

Nakon još 3 mjeseca, odnosno 6 mjeseci nakon početka praćenja, provodi se treći test vokabulara. Sastoji se od dvadeset glagola i četrdeset imenica. Dijete ponovno imenuje pojmove prikazane na slikama.

**Tablica 8. Treći test vokabulara.**

Kutija	Nos	Voziti
Oči	Uši	Nazvati
Voda	Naušnice	Bacati
Cipela	Hlače	Lupati
Vrtuljak	Tobogan	Svirati
Majica	Hlače	Češljati
Šminka	Crtić	Graditi
Knjiga	Tablet	Trčati
Telefon	Mobitel	Gurati
Sok	Slamka	Kopati
Tanjur	Zdjelica	Grliti
Ograda	Pas	Ležati
Medo	Lutka	Nositi
Bicikla	Auto	Spremati
Romobil	Kotač	Mesti
Dres	Smijati se	Čistiti
Lopta	Kuhati	Saditi
Role	Kupati se	Prati
Konj	Pričati	Jesti
Zeko	Kupovati	Oblačiti se

Nakon 9 mjeseci provodi se finalni test vokabulara. Dijete ponovno imenuje pojmove sa prvog provedenog testa, kao i pojmove sa četvrtog testa vokabulara.

**Tablica 9. Četvrti test vokabulara.**

Mobitel	Boca	Češkati
Kada	Zdjela	Maziti



Tuš	Trava	Ljubiti
Vrata	More	Prati
Prozor	Sunce	Sjediti
Stol	Zvijezda	Ležati
Kamion	Čarape	Oprati
Ormar	Čaša	Obučiti
Kauč	Cesta	Voditi
Fotelja	Selo	Ljuljati
Pauk	Voziti	Srušiti
Naranča	Loviti	Spavati
Jabuka	Vezati	Trčati
Med	Jahati	Piti
Grm	Plivati	Obrisati
Pijesak	Oblačiti se	Tipkati
Kantica	Čitati	Hodati
Krevet	Slagati	Pisati
Torba	Okretati	Crtati
Knjiga	Upaliti	Kuhati

Nakon svih provedenih testova može se usporediti postotak prepoznatih pojmova i radnji za svaki provedeni test vokabulara. Moguće je izračunati postotak prepoznatih imenica i glagola u svakom testu, kao i postotak prepoznatih pojmova u prvom testu vokabulara provedenom na početku uvođenja igara i nakon 9 mjeseci. Na ovaj se način longitudinalno prati napredak djeteta u širenju vokabulara.

Očekuje se da na zadnjem testu dijete prepoznaje sve ili gotovo sve pojmove i radnje. Iako ovo nije potpuno vjeran prikaz širenja djetetova vokabulara, pretpostavlja se da će se nakon devet mjeseci provođenja igara prikazati skok u točno imenovanim pojmovima.

#### *4.3. Igre za razvoj sintakse*

Sintaksa obuhvaća dio gramatike u kojemu se proučavaju pravila koja upravljaju ustrojem rečenica. Sintaksa se najintenzivnije razvija u predškolskomu razdoblju i to između treće i pete godine, kada djeca počinju proizvoditi složene rečnične strukture. Sintaktički razvoj

obuhvaća spajanje riječi te proizvodnju duljih izraza kojima dijete može točnije iskazati svoje interese, želje i mišljenja. Rani sintaktički razvoj obuhvaća usvajanje novih struktura, a kasniji spajanje tih usvojenih struktura u nove, složenije strukture (Radić-Tatar, 2013).

Cilj ovih igara je potaknuti sintaktički razvoj kod djece predškolske dobi te omogućiti stvaranje složenih rečeničnih struktura.

Dob djeteta za provođenje ovih igara određena je između 4;6 i 5 godina. Pretpostavlja se da u toj dobi djeca imaju razvijene osnovne sintaktičke strukture (jednostavne rečenice), a da će vježbanjem ovih igara usvojiti i većinu složenih rečeničnih struktura.

Igre koje će se koristiti za razvijanje sintakse su igre pripovjedačkog tipa. Započinje se igrama opisnog tipa kojima se jednostavno proširuje rečenica, zatim se dodaju igre za učenje prijedloga, a na kraju se radi s igrama stvaranja priče u kojima dijete samo formira rečenice.

Prva igra koja se koristi u svrhu razvijanja sintakse jest igra dodavanja riječi, kojom dijete vježba proširivanje rečenica. Osoba koja je s djetetom izgovara jednostavnu rečenicu te potiče dijete da dodaje riječi kako bi se što više saznalo o tome što je izrečeno. Igra se može igrati i u grupi, na način da svako dijete dodaje po jedan pojam ili dodatak rečenici, a pobjeđuje onaj koji zadnji doda pojam nakon kojega se više nema što nadodati.

Primjer ove igre jest *Mama jede kruh*. Dijete zatim dodaje pojedinosti o toj rečenici: kakav kruh mama jede, u koje doba i slično *Mama jede kruh za doručak.*, *Mama jede kruh sa sjemenkama za doručak.* te se tako rečenica proširuje. Na ovaj način, osim širenja rečenice, dijete vježba i maštovitost.

Druga igra kojom se proširuje znanje o sintaksi jest osmišljavanje rečenica sa različitim prijedlozima. U kutiju stavimo prijedloge napisane na štapiću. Dijete izvuče jedan prijedlog, osoba koja je s djetetom ga pročita i dijete mora osmisliti tri smislene rečenice s tim prijedlogom. Primjerice, ako dijete izvuče prijedlog *ispod*, osmišljava rečenice poput *Knjiga je ispod stola.*, *Maca je ispod trijema.*, *Ubrus je ispod čaše.*

Treća igra je opisivanje predmeta. Dijete izvuče jednu od sličica iz kutije (mogu se koristiti sličice osmišljene za prethodnu igru) te mora opisati izvučeni predmet sa što više pojmova. Primjerice, ako izvuče sliku lopte, dijete opisuje svojstva lopte: okrugla je, navodi boju lopte i slično. Igra se može proširiti na način da dijete opisuje što se sve može raditi loptom – lopta se može bacati, može je se šutirati, služi za igranje nogometa i slično.

Nakon takvih osnovnih igara, prelazi se na one složenije koje djetetu daju više slobode za korištenje maštovitosti, ali i vjernije prikazuju njegovo znanje o sintaksi.

Jedna od takvih igara je nastavljanje priče. Osoba koja je s djetetom započinje priču, primjerice *Jučer sam ustao i oprao zube*. Dijete zatim nastavlja priču i smišlja što se dalje dogodilo. Priča se formira sama od sebe, a osoba koja je s djetetom može je voditi u nekom pravcu. Na ovaj način dijete samo smišlja rečenice, pazi na uzročno-posljedične veze i vježba maštovitost.

Djeca se često samoinicijativno sama ili u paru/grupi igraju na ovaj način. Igre se zbog praćenja napretka ciljano provode dva puta tjedno kroz šest mjeseci. Izmjenjuju se: u početku se češće provode jednostavne igre, a kada se one potpuno savladaju, češće se provode složenije igre poput nastavljanja priče (u kojima dijete ima više slobode i samo osmišlja čitave rečenice).

#### 4.3.1. Način praćenja napretka

Materijal za praćenje napretka je slikovnica *Frog, where are you?* (Mayer, 1969), preuzeta iz rada Radić-Tatar, 2013. Slikovnica, prema Radić-Tatar, predstavlja visoko strukturirani poticaj za ispitivanje pripovijedanja i sastoji se od 24 crno-bijele slike bez teksta, a sadržajem je primjerena djeci predškolske dobi. Prikladna je za ovu vrstu praćenja napretka jer omogućava slobodno pripovijedanje, ali je vođena kontekstom.

Prije uvođenja igara dijete se snima kako opisuje slikovnicu. Zatim se rečenice koje dijete koristi raščlanjuju.

**Tablica 10. Raščlamba rečenica koje dijete koristi pri prepričavanju.**

JEDNOSTAVNE REČENICE	NEPROŠIRENE	
	PROŠIRENE	Jedna dopuna Više dopuna
SLOŽENE REČENICE	NEZAVISNO SLOŽENE REČENICE	Sastavna
		Rastavna
		Suprotna
		Isključna
		Zaključna

	ZAVISNO SLOŽENE REČENICE	Predikatna
		Subjektna
		Objektna
		Priložna
		Atributna

Nakon šest mjeseci provođenja navedenih igara, dijete se ponovno snima te se rečenice koje je iskoristilo u opisivanju slika i prepričavanju priče ponovno raščlanjuju.

Dobiveni rezultati mogu se usporediti za svako dijete posebno, a može se izraditi i općenit postotak korištenja određenog tipa rečenice. Pretpostavlja se da će djeca vježbom putem ovih igara napredovati na način da će s prolaskom vremena koristiti više složenih rečenica nego na početku. Očekuje se da će djeca čitavo vrijeme koristiti (većinom) gramatički točne rečenice, iako će prije uvođenja igara koristiti više jednostavnih nego složenih rečenica.

## 5. Zaključak

Igra je osnovni dio djetinjstva svakog djeteta i kao takva optimalan način za učenje i usvajanje novih pojmova, funkcija i vještina. U teorijskom dijelu ovog rada prikazane su teorije govorno-jezičnog razvoja, opisan je razvoj govora u neverbalnom i verbalnom razdoblju te je dan detaljan teorijski prikaz dječje igre kao formativne u predškolskom razdoblju sa naglaskom na njezin utjecaj na govorno-jezični razvoj.

Metodički je dio rada obuhvatio prikaz tri skupine igara sa različitim ciljevima za napredovanje u uskom području govorno-jezičnog razvoja, odnosno tri metodičke skupine vježbi. Prva je skupina usmjerena na razvoj glasova (konkretno /s/,/z/ i /ts/) kod četverogodišnjaka. Druga skupina orijentirana je na širenje vokabulara kod djece u dobi od 3 do 4 godine, u početku imenicama, a zatim i glagolima. Posljednja skupina namjenjena je starijim predškolarcima u dobi od 4;6 do 5 godina, a svrha joj je proširivanje znanja o sintaksi, odnosno slaganju rečenica. Uz sve je igre osmišljen i prikazan način za praćenje napretka kod djece, odnosno način za procjenu uspješnosti korištenja.

Govorno-jezični razvoj kod djece uvijek će biti aktualna tema, posebno s obzirom na to da uvijek ima onih koji imaju neku vrstu govorno-jezičnih teškoća. Stoga se preporuča učenje i usvajanje jezika i govora od početka smjestiti u kontekst igre, učiniti ga zanimljivijim te na taj način poticati ovaj dio dječjeg razvoja.

## 6. Literatura

- Apel, K., Masterson, J.J. (2004). *Jezik i govor od rođenja do 6. godine*. Lekenik, Ostvarenje d.o.o.
- Bassi, D. (2017). *Fonološki procesi kod djece rane predškolske dobi (2;6 – 3;6. godina)*. Diplomski rad. Zagreb: Odsjek za fonetiku Filozofskog fakulteta u Zagrebu.
- Buggle, F. (2002). *Razvojna psihologija Jeana Piageta*. Jastrebarsko, Naklada Slap.
- Christie, J., Johnsen, E. (1983). The Role of Play in Social-Intellectual Development. *Review of Educational Research*, Vol 53, 93-115.
- Čudina-Obradović, M. (1995). *Igrom do čitanja*. Zagreb, Školska knjiga.
- Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko, Naklada Slap.
- Ervin-Tripp, S. (1991). Play in Language Development. *Language, Literacy and the Social Worlds of Children*. New York, Teachers College Press, 84-97.
- Freeman Davidson, J.E. (2006). Language and Play. U: Fromberg, D.P., Bergen, D. (ur.), *Play From Birth to Twelve – Contexts, Perspectives and Meanings*, 2<sup>nd</sup> Edition. New York, Taylor & Francis Group, 31-42.
- Garner, B.P., Bergen, D. (2006). Play Development from Birth to Age Four. U: Fromberg, D.P., Bergen, D. (ur.), *Play From Birth to Twelve – Contexts, Perspectives and Meanings*, 2<sup>nd</sup> Edition. New York, Taylor & Francis Group, 3-11.
- Jerković, I., Zotović, M. (2010). *Razvojna psihologija*. Novi Sad, Futura publikacije.
- Johnson, J.E. (2006). Play Development from Ages Four to Eight. U: Fromberg, D.P., Bergen, D. (ur.), *Play From Birth to Twelve – Contexts, Perspectives and Meanings*, 2<sup>nd</sup> Edition. New York, Taylor & Francis Group, 13-20.
- Maclean, M., Bryant, P., Bradley, L. (1987). *Rhymes, Nursery Rhymes and Reading in Early Childhood*. Merrill-Palmer Quarterly, Vol.33, 255-281.
- Maleš, D., Stričević, I. (1991). *Druženje djece i odraslih – Poziv na zajedničku igru*. Zagreb, Školska knjiga.

- Posohkova, I. (1999). *Razvoj govora i prevencija govornih poremećaja u djece, priručnik za roditelje*. Zagreb, Ostvarenje d.o.o.
- Posokhova, I. (2010). *200 logopedskih igara: zabavne igre i aktivnosti za razvoj govora*. Zagreb, Planet Zoe d.o.o.
- Pudrlja, V. (2016). *Utjecaj glazbe na razvoj govora*. Diplomski rad. Zagreb: Odsjek za fonetiku Filozofskog fakulteta u Zagrebu.
- Radić-Tatar, I. (2013). *Ovladanost vrstama rečenica na kraju predškolske dobi*. Poliklinika za rehabilitaciju slušaja i govora SUVAG.
- Šikić, N., Ivičević-Desnica, J. (1988). Govorno/jezični razvoj i njegovi problemi. *Govor*, V (1).
- Vasta, R., Haith, M.M., Miller, S.A. (2005). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko, Naklada Slap.
- Vuletić, D. (1987). *Govorni poremećaji – Izgovor*. Zagreb: Školska knjiga.
- Vuletić, D. (1990). *Test artikulacije*. Zagreb: Fakultet za defektologiju Sveučilišta u Zagrebu.

## **ULOGA IGRE U RAZVOJU GOVORA KOD DJECE PREDŠKOLSKE DOBI**

### **Sažetak**

U ovome se radu govori o igri kao najvažnijoj djetetovoj aktivnosti u predškolskom razdoblju. Igru prati osjećaj radosti i zadovoljstva te ima važnu ulogu u cjelovitom razvoju djeteta, pa tako i u govorno-jezičnom razvoju. Igra potiče dijete na učenje i usvajanje novih pojmova, vještina i funkcija, ali na zabavan i njemu prihvatljiv način.

Rad se sastoji od teorijskog i metodičkog dijela. Teorijski dio obuhvaća djetetov razvoj govora u neverbalnom i verbalnom razdoblju, prikazuje detaljno određenje igre i navodi podjelu igara po dobi. Navodi se teorijski prikaz igara i načini na koje one utječu na govorno-jezični razvoj djeteta, kao i na razvijanje apstraktnog i socijalnog mišljenja.

U metodičkom se dijelu prikazuju tri vrste igre, jedna za razvoj određenih glasova, jedna za širenje vokabulara te za razvijanje sintakse. Za svaku od igara određen je cilj koji se njome postiže, dob kojoj je prilagođena te je prikazan način praćenja govorno-jezičnog napretka kod djeteta.

**Ključne riječi:** govorno-jezični razvoj, dječja igra, uloga igre u govorno-jezičnom razvoju



# **THE IMPORTANCE OF PLAY FOR SPEECH DEVELOPMENT IN PRESCHOOL CHILDREN**

## **Summary**

This paper deals with children's play as primary, most important activity for preschool children. Play causes the feeling of joy and satisfaction, it has important purpose in child development altogether, and with that in speech-language development as well. The play encourages child's learning of new term and concepts, new skills and functions, but in a fun and interesting way.

The paper consists of theoretical and methodical part. Theoretical part deals with children's speech development in nonverbal and verbal period, it shows detail definition of children's play and classification of children's play by age. With classification, there are given methods of influence on speech-language development, and also ways on which children's play develops abstract and social thinking.

Methodical part presents three types of children's play, with different aims. One is for development of consonants, other for vocabulary and third for development of syntax. Each type of play has determined purpose, determined age for which is used and for each is shown way of tracking progress.

**Key words:** speech-language development, children's play, the role of children's play in speech-language development

## ŽIVOTOPIS

Tea Vujić rođena je 23.06.1992. u Puli. Pohađala je osnovnu školu „Centar“ u Puli, a obrazovanje je nastavila u Općoj gimnaziji Pula. 2011. godine upisala je dvopredmetni studij komparativne književnosti i fonetike na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. U osnovnoj i srednjoj školi učila je talijanski, engleski i njemački jezik, na Pučkom otvorenom učilištu Pula završila je dva stupnja ruskog jezika, a na fakultetu je stekla osnovno znanje španjolskog jezika.